

### Ⅲ 研究の成果と課題

#### 研究主題：自ら課題を見付け、友達と協力して解決していこうとする児童の育成 ～情報活用能力の育成をとおして～

上記研究主題をテーマに研究に取り組んだ。児童の実態に応じて、低学年・中学年・高学年の3分科会を中心に検討を重ね、多くの成果と課題を見出した。なお、令和2年度は、新型コロナウイルスの影響で例年通りの授業時数が確保できないため、予定していた研究授業を中止せざるを得なかった。その中で、本来予定していた授業の指導案、及びカリキュラム検討を行った。それらを総合しながら、平成31年度から2年間の研究の成果と課題をまとめる。

#### 《成果》

- 本校で独自に作成した「思考力育成シート」などを活用して授業デザインを行うことで、論理的思考力とは何かを、教員が具体的にイメージして授業に取り組めるようになった。
- これまで本校で長年積み重ねてきた実践記録を共有したことで、教員が機器操作に慣れ、前年度の反省を生かした授業を行うことができた。
- 協力企業が提供した機器を使った授業を行う機会があったおかげで、様々なプログラミング教材に触れることができ、それぞれの利点や問題点に気付くことができた。
- パソコンやロボットを使ったプログラミングの授業づくりに取り組んだ。本校のICT環境や児童の実態に合った授業を模索する中で、教職員や児童が現場で困っていることに気付き、ICT環境の改善や年間計画の改善を図ることができた。
- コロナ禍の今、ICT機器を利活用することの大切さを改めて感じる事ができた。いろいろな行事が中止になる中、ICT機器を使った新しいスタイルの取組を積極的に行うことができた。

#### 《課題》

- 誰でもプログラミングの授業ができるよう、実践記録を共有し、教員研修の充実を継続する必要がある。
- 機器の整備やメンテナンス、新たな教材の導入など、ICT支援員の効果的な活用方法を模索する必要がある。

今年度は、6年間を通して、発達段階に応じた論理的思考力を育てていくために、各学年・各教科等の年間計画を再構築した。しかし、新型コロナウイルスの影響で、十分検証するに至らなかった。次年度以降も、プログラミング教材のさらなる活用方法を考えるとともに、論理的思考力を育てるための取組を実践し、検証していきたい。